

**Upaya Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas 3 Terhadap Pelajaran IPA
di MI Nurul Huda Ngampelsari dengan Memanfaatkan Media Movie Maker**



Dosen pengampuh :

Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd

Oleh :

Fujiati	NIM. 172071200054
Siti Arofah	NIM. 172071200048
Wahib Chasbullah	NIM. 172071200038

**PRODI PENDIDIKAN GURU MI
FAKULTAS TARBIYAH DAN MUAMALAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
Tahun 2019**

ABSTRAKSI

Kemajuan Teknologi dan Informasi pada era revolusi industri 4.0 tidak dapat dilepaskan dari perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan. Adanya korelasi antara perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi mendorong manusia mengembangkan pengetahuan serta kemampuannya, khususnya guru pada MI Nurul Huda Ngampelsari.

Pengembangan SDM ini didasarkan karena kebutuhan untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu sebagai pendidik sudah tentu juga mempelajari teknologi modern seperti movie maker untuk menunjang kebutuhan pendidikan saat ini.

Siswa kelas 3 pada MI Nurul Huda Ngampelsari yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana adalah salah satu contoh lembaga pendidikan yang membutuhkan media pembelajaran yang bersifat efektif, efisien dan akuntabilitas sehingga manfaatnya benar-benar dapat dirasakan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan bahwa guru kelas 3 pada MI Nurul Huda Ngampelsari perlu mempelajari movie maker sebagai media pembelajaran sehingga dalam penerapannya akan didapatkan hasil sesuai dengan target yang sudah ditetapkan. Dengan mengkolaborasikan behaviorisme konstruktivistik, maka diharapkan adanya keterlibatan serta interaksi dari pendidik dan peserta didik tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Manfaat Movie Maker

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkembang sekarang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dan stakeholder.^{1,2} Tujuan tersebut tidak lain didasarkan pada Undang Undang Dasar 45 terlebih pada Undang Undang pada Nomor. 20 Tahun 2003 didadarkan kepada penanaman nilai karakter peserta didik, perubahan jaman, penyesuaian IPTEKS dan berkembangnya budaya Indonesia.³

Pengembangan IPTEKS dalam pendidikan menjadi salah satu sorotan dalam menata masa depan sebuah negara dan menjadi indikator negara tersebut maju atau tidak.⁴ Nurdyansyah menyampaikan: *“Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture”*.⁵ Dipertegas oleh Duschl yang menyatakan Pendidikan dan perkembangan IPTEKS merupakan sebuah rekayasa sosial yang membentuk unsur-unsur budaya dalam negara tersebut.⁶

Perkembangan IPTEKS dan pendidikan yang sangat pesat menjadi permasalahan lain dalam berbagai krisis multidimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.⁷ Perkembangan teknologi merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan saat ini.^{8,9}

¹Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 41

² Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.

³ Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.

⁴ Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125, 95.

⁵ Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

⁶ Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258.

⁷ Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida’iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

⁸ Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

Persoalan yang muncul diatas diidentifikasi dari beberapa faktor eksternal yang berasal dari eksternal maupun internal peserta didik.¹⁰

Nurdyansyah menyatakan bahwa dunia pendidikan harus berinovasi secara cepat dan terintegratif.¹¹ Oleh karenanya proses pembelajaran harus dijalankan dengan inspiratif, inovatif, menantang, interaktif, membahagiakan, terukur, dan memiliki karakter dan kemandirian sesuai minat dan bakat peserta didik.¹² Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya tujuan belajar.¹³ Hakikat belajar adalah proses untuk tercapaian tujuan yang telah ditentukan.¹⁴

Tujuan pembelajaran akan mudah apabila dibantu oleh media dan bahan ajar yang digunakan agar aktifitas belajar berjalan secara tepat.¹⁵ Pengalaman belajar tersebut membutuhkan standarisasi penilaian hasil belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.¹⁶

⁹ Nurdyansyah, N. (2018). Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹⁰ Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 3.

¹¹ Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

¹² Nurdyansyah, N. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹³ Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

¹⁴ Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

¹⁵ Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

¹⁶ Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103.

B. LATAR BELAKANG

Kontribusi pendidikan dalam meningkatkan harkat dan martabat manusia yang pada akhirnya untuk memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang dihadapi manusia itu sendiri. Dalam penyelenggaraan pendidikan, pendidik dituntut untuk sanggup mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bertujuan untuk menciptakan iklim pendidikan yang berkualitas dan mudah dipahami oleh peserta didiknya.

Perkembangan IPTEKS dan pendidikan yang sangat pesat memunculkan permasalahan yang dapat dikatakan sebagai krisis multidimensi, ditambah dengan pengaruh dari arus informasi yang pada akhirnya memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik menjadi tantangan yang harus kita hadapai.¹⁷ Perkembangan teknologi dan informasi merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan saat ini.^{18, 19} Oleh karena itu, pada era revolusi industri 4.0 saat ini, khususnya bagi pendidik dan peserta didik diharapkan mampu mengikuti perkembangannya.

Pada era revolusi Industri 4.0 saat ini pendidikan memiliki tantangan tersendiri yang perlu menjadi perhatian berbagai pihak yang terkait. Salah satunya adalah pemanfaatan terhadap kemajuan teknologi dan informasi bagi kemajuan pendidikan di sekolah khususnya, dan di Indonesia pada umumnya.

Pada era Revolusi Industri 4.0 madrasah sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berbasis umum dan agama secara tidak langsung juga mengalami dampak yang cukup signifikan atas adanya revolusi industri 4.0 tersebut. Banyak sekolah yang masih belum memanfaatkan kemajuan teknologi dan informatika sehingga pembelajaran yang dilangsungkan dilembaganya menjadi sedikit tertinggal dari sekolah yang sudah memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut.

¹⁷ Nurdyansyah, N. (2015). Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare. *Halaqa*, 14(1), 2.

¹⁸ Nurdyansyah, N. (2017). Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

¹⁹ Nurdyansyah, N. (2018). Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

Pemanfaatan movie maker dalam pembelajaran merupakan salah satu upaya mengembangkan pendidikan berbasis IT. Pemanfaatan Movie Maker pada pembelajaran diharapkan mampu menjadi faktor pendorong siswa untuk lebih mudah memahami pendidikan. Hal ini pula yang terjadi diberbagai Madrasah Ibtidaiyah, bahwa dalam pembelajaran guru diperkenankan untuk memanfaatkan Informasi dan Teknologi (IT) dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik dalam belajar dan pemahaman terhadap materi lebih mudah di pahami oleh siswa.

Pemanfaatan Movie Maker dalam pendidikan pada dasarnya untuk menciptakan pendidikan yang Aktif, Inovatif, Kreatif, efektif dan Menarik bagi peserta didik. Sehingga pembelajaran yang dilaksanakan memiliki nilai tambah dibandingkan pemanfaatan media secara manual dan apa adanya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pemanfaatan teknologi modern sebagai media pembelajaran menjadi sangat penting.

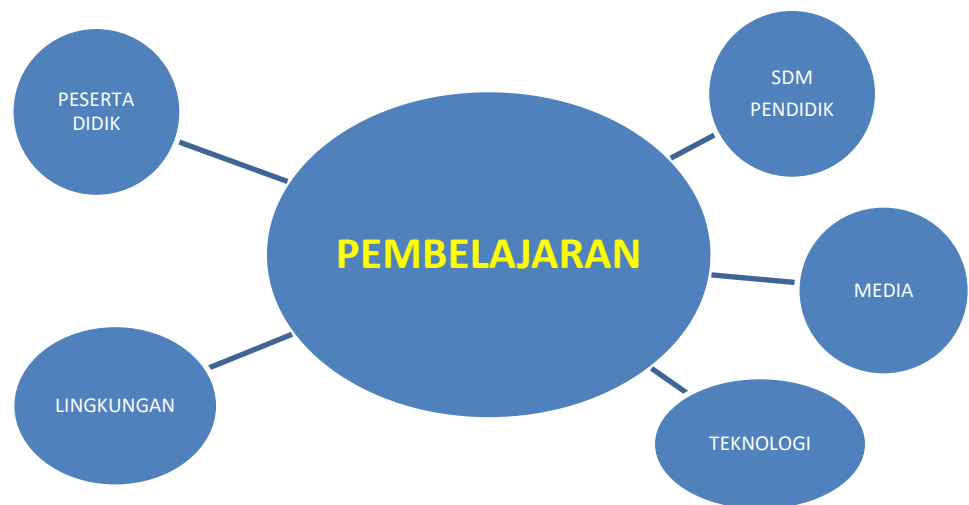


Diagram diatas memberikan gambaran kepada kita bahwa dalam sebuah pembelajaran memerlukan adanya korelasi antara pendidik, peserta didik, lingkungan dan pemanfaatan terhadap perkembangan media dan teknologi. Dengan memanfaatkan pembelajaran secara maksimal, diharapkan pendidikan mengalami perkembangan menuju kearah yang lebih baik, ditambah dengan penguasaan terhadap teknologi yang di kolaborasikan dengan pendidikan maka bukan tidak mungkin pendidikan

di masa depan akan menjadi lebih variatif, inovatif, kreatif dan inspiratif bagi perkembangan peradaban manusia.

Oleh karena itu, dalam tulisan ini penulis ingin menyampaikan bahwa pemanfaatan media windows movie maker dalam pembelajaran merupakan salah satu jembatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan harapan bahwa pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik, menyenangkan dan menghasilkan lulusan yang berkompeten dalam berbagai disiplin keilmuan yang dipelajari peserta didik.

C. RUMUSAN MASALAH

1. Mengapa Movie Maker penting untuk dipelajari dan di terapkan dalam pembelajaran ?
2. Seberapa besar pemanfaatan Movie Maker dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 terhadap pelajaran IPA di MI Nurul Huda Ngampelsari ?

D. PENEGASAN ISTILAH

1. Movie Maker penting untuk dipelajari dan di terapkan dalam pembelajaran

Movie Maker sebagai salah satu produk *Windows* memiliki fungsi sebagai pembuat dan editing video dengan variasi musik, foto, video klip, animasi dan album sebagai bagian dari video yang dihasilkan melalui *Windows Movie Maker*.²⁰

Sebagai pendidik tentu perlu mengasah dan meningkatkan kemampuan SDM yang dia miliki, salah satunya adalah dengan mempelajari movie maker. Karena dengan memahami movie maker saja tidaklah cukup untuk digunakan dalam pembelajaran, akantetapi pendidik juga harus mampu membuat video sendiri melalui windows movie maker tersebut. Sehingga ada korelasi antara kemajuan Ilmu Pengetahuan dengan Teknologi yang berguna bagi pendidikan, dalam

²⁰ FH. Zanzad. *Teknik Pengolahan Video Dengan Windows Movie Maker*. (Surabaya : AV. Indah Offset, 2005). 45.

hal ini adalah pemanfaatan movie maker dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk variasi pembelajaran.

2. Manfaat Media Movie Maker

Sebagai sebuah media pembuat video, movie maker tentu memiliki manfaat apabila diterapkan untuk pembelajaran. salah satu manfaat movie maker adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, mampu menjadikan pembelajaran lebih rileks, materi yang disampaikan mudah di tangkap dan sebagainya.

E. Manfaat dan Tujuan penulisan

1. Manfaat penulisan Artikel ini diantaranya adalah :
 - a. Memberikan masukan bagi pengembangan pendidikan berbasis IT
 - b. Memberikan masukan terhadap pengembangan media pembelajaran pada SD/MI
 - c. Memberikan gambaran pemanfaatan Movie Maker dan manfaatnya dalam proses belajar mengajar di SD/MI
2. Tujuan penulisan artikel ini antara lain :
 - a. Menganalisis pemanfaatan Movie Maker dalam pendidikan
 - b. Menganalisis seberapa besar implementasi dan manfaat Movie Maker dalam pembelajaran pada pembelajaran siswa kelas 3 di MI Nurul Huda Ngampelsari

F. KAJIAN TEORI

Dalam penulisan karya ilmiah ini, penulis memakai teori Behaviorisme Konstruktivistik sebagai alat untuk mengetahui perkembangan pembelajaran yang terjadi sebelum dan setelah menggunakan media Movie Maker terhadap pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. Sehingga dapat diketahui sejauh mana perkembangan siswa dalam proses pembelajaran sebelum maupun setelah menggunakan media Movie Maker dalam penyampaian pembelajaran.

Adanya interaksi antara stimulus dan respon yang dapat kita temui pada proses pembelajaran baik disekolah maupun di lingkungan tempat

tinggal disebut sebagai proses belajar.²¹ Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika seseorang dapat menunjukkan perubahan diri melalui perilakunya. Sikap yang seperti ini disebut sebagai behaviorisme yaitu sebuah teori yang menitik beratkan pada perubahan tingkah laku peserta didik setelah terjadi proses belajar dalam dirinya.

Peserta didik pada MI Nurul Huda Ngampelsari memiliki karakteristik seperti siswa MI pada umumnya. Pengalaman yang didapat dalam kegiatan pembelajaran dijadikan sebagai pemicu bagi dirinya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam pembelajaran IPA, IPS, Matematika, Penjaskes dan sebagainya.

Disisi lain siswa perlu memproses pengalaman yang dimiliki menjadi sebuah pengetahuan yang baru karena pada dasarnya pengetahuan tidak dapat ditransfer dari seseorang kepada orang lain. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif yang pada awalnya dikembangkan oleh Jean Piaget.²² Konsep yang diperkenalkan Jean Piaget menyatakan bahwa pengetahuan secara konseptual tidak dapat ditransfer antar personal manusia, melainkan seseorang harus merekonstruksi pengetahuannya tersebut berdasarkan pengalamannya sendiri untuk mendapatkan pengetahuan yang utuh.²³

Dengan mengkolaborasikan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi masa kini, pendidikan diharapkan mampu merangsang pengetahuan siswa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Pemanfaatan Movie Maker pada awalnya juga digunakan sebagai media untuk mempermudah siswa dalam memahami serta mengolah pemahaman mereka tentang materi yang sudah diberikan oleh pendidik melalui audio visual maupun video yang sudah disiapkan dari Movie Maker tersebut. Penerapan teori Behaviorisme Konstruktivistik yang penulis uraikan diatas diharapkan mampu mendorong siswa untuk membangun sendiri pengetahuannya secara aktif, dan siswa sudah

²¹ Slavin, R.E. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston : Allyn & Bacon. Wadsworth (1989). 2000. 143.

²² English, L. D dan Halford, G. S. *Mathematics Educations Model and Proces*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates Publisher. 1995. 11.

²³ Ibid. 11.

seharusnya diberikan kesempatan secara luas untuk dapat mengembangkan bakat serta pengetahuannya.

Oleh karena itu pemanfaatan media movie maker dalam pembelajaran, menurut penulis merupakan sebuah upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan pemahaman serta pengalaman berupa audi visual kepada peserta didik yang selanjutnya diharapkan dapat di rekonstruksi secara sistematis oleh masing-masing peserta didik maupun secara berkelompok menjadi sebuah ilmu pengetahuan yang utuh bagi dirinya.

Melalui penerapan behaviorisme konstruktivistik pada pembelajaran IPA di MI Nurul Huda Ngampelsari, diharapkan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran melalui sisi lain selain dari buku bacaan maupun media elektronik lainnya, yaitu melalui audio visual yang dibuat menggunakan media Movie Maker.

Berdasarkan uraian diatas dapat di simpulkan bahwa pemanfaatan media movie maker dalam pembelajaran IPA di MI Nurul Huda Ngampelsari merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk menghidupkan nalar berfikir peserta didik sehingga mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran yang mampu menstimulus peserta didik dalam merekonstruksi sendiri pengetahuannya, disebut dengan proses nalar berfikir Behaviorisme Konstruktivistik.

G. PEMBAHASAN DAN HASIL

1. PEMBAHASAN

a. Movie Maker penting untuk dipelajari dan di terapkan dalam pembelajaran

Windows Movie Maker secara sederhana dapat dipahami sebagai software editing, yang menggabungkan beberapa unsur seperti gambar, musik, tulisan, animasi dan video dengan gaya yang unik dan menarik yang dijadikan satu dalam media

pembelajaran.²⁴ Penggunaan media movie maker sebagai editing sederhana dan dapat dimainkan pada Windows Media Player.

Movie Maker sebagai salah satu media pembelajaran yang berfungsi sebagai pembuat dan pengedit video dalam pendidikan memiliki nilai manfaat yang cukup signifikan. Salah satu manfaat yang dapat diambil dari pemanfaatan Movie Maker adalah tampilan video yang dihasilkan lebih menarik, mampu membuat video klip dan album, dapat menampilkan video dengan animasi menarik, dapat menampilkan musik pada video editing sehingga menarik untuk di lihat.²⁵

Mengacu pada efektifitas movie maker dalam menampilkan sebuah video yang menarik, maka sudah semestinya pendidik mempelajari dan menerapkan movie maker dalam pembelajaran dikelas. Tujuannya untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang sudah disampaikan oleh pendidik dalam bentuk video.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan isi pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.²⁶ Para ahli telah sepakat bahwa media pembelajaran dapat diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.²⁷

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu siswa harus ikut berperan aktif sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara

²⁴ FH. Zanzad. *Teknik Pengolahan Video Dengan Windows Movie Maker*. (Surabaya : AV. Indah Offset, 2005). 45.

²⁵ Supriadi, D. *Belajar Komputer Otodidak*. (Medan : Media Kita, 2011). 76.

²⁶ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 15.

²⁷ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Asdi Mahasayah, 2000), 243.

lebih sistematis dan psikologis dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.²⁸ Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie & Lentz yaitu sebagai berikut :²⁹

1) Fungsi atensi

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan. Pada awal pembelajaran seringkali siswa dijelaskan oleh guru sehingga siswa tidak memperhatikan, melalui media yang diproyeksikan melalui *overhead projector* dapat mengalihkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan diterima. Dengan demikian kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi afektif

Gambar atau lambing visual dapat mengugah emosi dan sikap siswa, hal tersebut dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.

3) Fungsi kognitif

Menurut penemuan para ahli lambing visual atau media gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

²⁸ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 21.

²⁹ Ibid, 16.

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Media animasi *Movie Maker* tergolong kedalam media yang berbentuk audio visual. Menurut Dale bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat jika guru berperan aktif dalam proses pembelajaran.³⁰

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai manfaat sebagai berikut.³¹

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.³²

Oleh karena itu, selain metode pembelajaran media juga sangat berperan penting sebagai perantara pemberi pesan dalam proses pembelajaran. Semakin kongkrit sebuah media, maka semakin kongkrit pula media tersebut dapat membantu sebuah teori atau materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru, sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik

³⁰ Ibid, 23.

³¹ Ibid, 26.

³² Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru: 2005), 26.

dan lebih mudah memahami juga mengingat materi yang sedang disampaikan oleh guru.³³

2. HASIL PENELITIAN

a. Implementasi windows movie maker dalam pembelajaran pada siswa kelas 3 terhadap pelajaran IPA di MI Nurul Huda Ngampelsari

MI Nurul Huda Ngampelsari Kecamatan Candi adalah salah satu Madrasah Ibtaiyah *favorite* yang didirikan pada tahun 1962 Masehi dan mengalami renovasi bangunan fisik selama tiga kali. Pembangunan yang dilakukan oleh MI Nurul Huda Ngampelsari pada dasarnya tidak hanya pada pembangunan fisik tetapi juga pada pembangunan mental spiritual peserta didik dan pendidik.

Sebagai sekolah yang memiliki kompetensi dan komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, MI Nurul Huda telah mengembangkan pendidikan ke arah pendidikan modern. Hal ini di tandai dari perpindahan dari sistem kurikulum KTSP 2006 menjadi sistem kurikulum 2013, dimana setiap pembelajaran tidak lagi terpusat pada pendidik sebagai pusat pembelajaran.

Pada siswa kelas 3 MI Nurul Huda Ngampelsari telah diberikan materi sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah dan dinas terkait. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Permasalahan yang dihadapi oleh guru pada kelas 3 di MI Nurul Huda Ngampelsari pada pembelajaran IPA tidak sepenuhnya siswa dapat menyimak dan menangkap materi dengan baik. Penulis telah melakukan beberapa analisis dilapangan terkait faktor-faktor yang mempengaruhi secara umum dapat kita lihat dalam tabel berikut :

³³ Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media Pembelajaran*, (Bandung : CV Sinar Baru : 2005), 11.

No	Identifikasi masalah
1	Siswa merasa jenuh mengikuti pelajaran di kelas
2	Kondisi kelas kurang kondusif
3	Penyampaian materi yang membosankan
4	Kesesuaian materi tidak mendukung prestasi siswa
5	Kemampuan siswa tidak sama
6	Tidak semua siswa menyimak penjelasan guru dengan baik
7	Minimnya sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah terutama dalam hal Teknologi dan Informasi, seperti komputer PC dan Laptop, LCD, sambungan internet dan sebagainya.
8	Kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) Guru yang mumpuni harus di dukung kelengkapan sarana dan prasarana
9	Guru perlu mengembangkan kemampuan dalam mengkolaborasikan pembelajaran dengan kemajuan teknologi

Sementara itu dari tabel diatas penulis mencoba untuk mengklifikasikan permasalahan yang ada menjadi tiga point penting yang terdapat pada pendidik, peserta didik dan lingkungan sekolah. Sehingga diperoleh data sebagai berikut :

Pendidik	Peserta Didik	Lingkungan
<ul style="list-style-type: none"> • Kurang menguasai Teknologi • Sumber belajar kurang referensi • Penyampaian materi membosankan • SDM Pendidik perlu di tingkatkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan menangkap materi tidak sama • Siswa merasa jenuh • Siswa tidak menyimak dengan baik penjelasan guru • Siswa cenderung pasif saat proses belajar berlangsung 	<ul style="list-style-type: none"> • Sarana dan Prasarana kurang memenuhi syarat kelengkapan sehingga kurang mendukung perkembangan pembelajaran yang ada • Orang tua belum siap dengan perkembangan teknologi yang ada • Diperlukan perhatian dari pihak terkait

Permasalahan yang ditemui di kelas 3 di atas menurut penulis membutuhkan penyelesaian yang tepat sehingga pembelajaran bisa berjalan sebagaimana mestinya. Salah satu solusi yang dapat diambil sebagai langkah untuk menyelesaikan permasalahan di atas adalah meningkatkan SDM pendidik yang didalamnya terdapat kemampuan untuk mengelolah, memanfaatkan serta mengoperasikan kemajuan teknologi dan informasi.

b. Pemecahan masalah

Permasalahan yang di temui dikelas 3 di atas seperti yang telah penulis paparkan di atas, dapat teratasi dengan baik salah satunya adalah dengan memanfaatkan media Windows movie maker sebagai media pembelajaran dikelas. Windows movie maker, seperti yang telah dibahas sebelumnya memiliki beberapa kemudahan yaitu memudahkan pendidik untuk membuat video yang menarik, mengedit video, membuat tutorial dan sebagainya.

Sementara itu MI Nurul Huda sebagai salah satu MI yang memiliki integritas dan semangat untuk terus meningkatkan mutu pendidikan selalu berupaya mengikuti perkembangan. Hal ini dapat kita amati ketika seorang pendidik di MI Nurul Huda Ngampelsari mencoba menggunakan LCD Proyektor dalam menyampaikan materi IPA dan IPS.

Dengan kondisi sarana dan prasarana yang seadanya, pendidik telah berusaha untuk memanfaatkan Komputer PC, Laptop dan LCD sebagai alat untuk membuat dan memutar video yang sudah dirancang oleh guru untuk bahan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip efektifitas, efisiensi dan akuntabilitas.

Efektifitas berarti membawa efek atau pengaruh terhadap pembelajaran. efisiensi artinya menjalankan tugas dengan baik dan tepat, dengan kata lain tidak membuang waktu, tenaga dan biaya dalam menjalankan tugas sebagai pendidik. Dan akuntabilitas yang berarti pemanfaatan media movie maker dalam pembelajaran dapat

dipertanggungjawabkan hasilnya.³⁴ Dengan demikian prinsip efektifitas, efisiensi dan akuntabilitas dalam pendidikan dapat diterapkan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih bermanfaat dengan kondisi riil yang kurang memadai.

Mengacu pada efektifitas movie maker dalam menampilkan sebuah video yang menarik, maka sudah semestinya pendidik mempelajari dan menerapkan movie maker sebagai media pembelajaran dikelas.

Melihat realitas yang ada di MI Nurul Huda Ngampelsari yang sudah penulis paparkan diatas dapat kita simpulkan bahwa pendidik perlu mempelajari dan mengembangkan kemampuannya dalam bidang IT, khususnya *Windows Movie Maker*. Dengan pengembangan SDM pendidik untuk mempelajari Movie Maker, maka diharapkan pendidik dan guru kelas 3 di MI Nurul Huda Ngampelsari khususnya mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dan dapat di ingat siswa dalam jangka yang cukup lama karena melibatkan daya melihat, mendengar dan kritis siswa.

Oleh karena itu, tenaga pendidik yang memiliki kompetensi dalam penguasaan informasi dan teknologi saling bertukar pengetahuan dan memberikan pelatihan kepada pendidik lain yang belum menguasai, terutama dalam mempelajari windows movie maker. Sehingga diharapkan semua pendidik dapat memnfaatkan media pembelajaran dengan baik, khususnya menggunakan movie maker sebagai salah satu alternatif nya.

Beberapa hal positif yang dapat kita ambil dalam pemanfaatan media movie maker di MI Nurul Huda Ngampelsari anatara lain :

1. Pendidik bisa mengkondisikan siswa secara maksimal

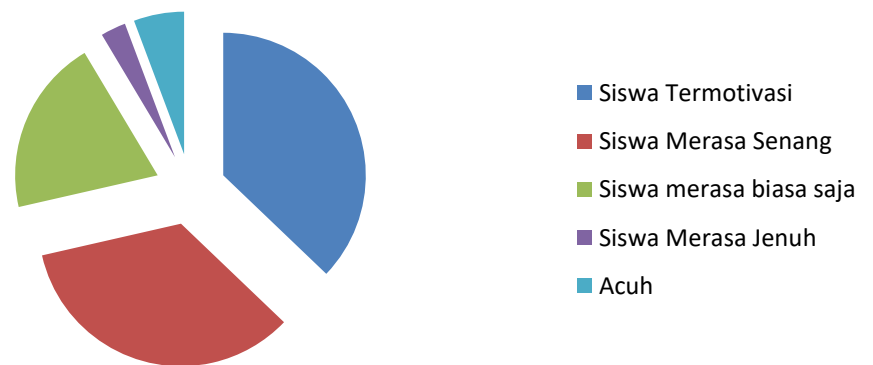
³⁴ Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa. *Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI v 0.2.1 Beta (21)*. Kementarina Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2006. (*Aplikasi*)

2. Siswa dapat mengembangkan kemampuan melihat, mendengar, memahami, dan menelaah materi
3. Siswa tidak mengalami kejenuhan
4. Guru mampu menyampaikan materi dalam bentuk video.
5. Siswa memiliki sikap yang kritis atas materi yang diterima melalui video yang sudah di dilihat dan didengar secara langsung
6. Menjadikan pembelajaran lebih efektif, efisien dan akuntabel
7. Hemat waktu, tenaga dan biaya

Setelah melakukan pengamatan terhadap pembelajaran pada siswa kelas 3 di MI Nurul Huda Ngampelsari, pada pelajaran IPA siswa mengikuti pembelajaran dengan reaksi biasa-biasa saja. Tingkat minat siswa juga tidak jauh berbeda dengan pembelajaran lain yang dilaksanakan pada umumnya dengan menggunakan media yang sudah ada.

Hal ini menjadi sedikit berbeda setelah pembelajaran dilakukan dengan cara pemutaran video yang telah dibuat dan di siapkan sebelumnya oleh pendidik dengan menggunakan Windows Movie Maker, siswa menunjukkan reaksi beragam, misalnya siswa merasa termotivasi, siswa merasa senang, siswa merassa biasa saja, siswa merasa jenuh dan hanya beberapa siswa yang acuh. Hal ini dapat kita lihat pada diagram berikut :

Diagram Kepuasan Siswa terhadap pemakaian LCD dalam pembelajaran



Siswa Termotivasi	13
Siswa Merasa Senang	12
Siswa merasa biasa saja	7
Siswa Merasa Jenuh	1
Acuh	2

Reaksi yang ditunjukkan siswa diatas menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media movie maker mampu mengubah polarisasi cara belajar siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPA dengan model pembelajaran Audio, Visual, Audio Visual serta melibatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa.

Tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan pendidik pun mengalami perubahan, hal ini dapat dilihat dari respon siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan movie maker. Siswa mampu menjawab pertanyaan dari pendidik dikarenakan beberapa alasan, seperti ingat video yang dilihat, mendengar penjelasan dari guru dan uraian dari video dan masih teringatnya video yang di putar oleh guru sehingga siswa juga mengingat apa yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran.



Gb. 1. Suasana pembelajaran guru memberikan penjelasan kolaborasi sistem klasikal dan penggunaan media LCD



Gb. 2. Suasana hati siswa setelah pembelajaran menggunakan media LCD

Hasil dari pemanfaatan media windows movie maker yang pendidik harapkan adalah terbentuknya siswa yang memiliki motivasi dan semangat untuk belajar, mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran dikelas, merangsang daya ingatan dan kreatifitas siswa dalam menerima pelajaran dan sebagainya. Sehingga output yang didapat memiliki manfaat yang lebih bagi pendidik utamanya bagi peserta didik.

Dari uraian diatas, dapat kita simpulkan bawa media movie maker merupakan media alternatif untuk menarik minat, memotivasi dan mengembangkan daya nalar siswa terhadap pembelajaran. Sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan media movie maker dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas 3 MI Nurul Huda Ngampelsari dapat dikatakan memiliki manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengikuti proses pembelajarn dikelas.

H. PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Pengembangan SDM pendidik untuk mempelajari Movie Maker sangat diperlukan untuk pendidik dan guru kelas 3 di MI Nurul Huda Ngampelsari khususnya, agar pendidik dan peserta didik mampu memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada serta dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami dan dapat di ingat siswa dalam jangka yang cukup lama karena melibatkan daya melihat, mendengar dan kritis siswa melalui movie maker.
- b. Pembelajaran dengan memanfaatkan media movie maker dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas 3 MI Nurul Huda Ngampelsari memiliki manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengikuti proses pembelajarn dikelas, salah satunya adalah adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

2. Saran

Kritik dan saran selalu penulis harapkan untuk dapat dijadikan koreksi dan menjadikan tulisan ini lebih bermanfaat bagi penelitian atau studi pendidikan serupa.

References

- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2006). *Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI v 0.2.1 Beta (21)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (*Aplikasi*)
- Bahak Udin By Arifin, M., Rais, P., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125
- English, L. D dan Halford, G. S. (1995). *Mathematics Educations Model and Proces*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates Publisher.
- FH. Zanzad. (2005). *Teknik Pengolahan Video Dengan Windows Movie Maker*. Surabaya : AV. Indah Offset.
- Harjanto. (2000). *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: PT Asdi Mahasayah.
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Sinar Baru.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1).
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).
- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.

- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). *Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo*. MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 1(2), 35-49.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 1(1), 37-46.
- Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Slavin, R.E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston : Allyn & Bacon. Wadsworth (1989).
- Supriadi, D. (2011). *Belajar Komputer Otodidak*. Medan : Media Kita.